PAPER soft



IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.*soft* editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

46

Anno 2 - N° 46 - 29 novembre 1985

Super Sprite
Contraerea
Pescatore subacqueo
Il cane da pastore
L'alligatore

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario"' questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4	[<7>]	C= 7
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5	[<8>]	C= 8
{SU}	SHIFT ⇑CRSR⇓	{GRN}	CTRL 6	{F1}	f1
{GIU'}	⇑CRSR⇓	{BLU}	CTRL 7	{F2}	f2
{SIN}	SHIFT ⇐CRSR⇒	{YEL}	CTRL 8	{F3}	f3
{DES}	⇐CRSR⇒	[<1>]	C= 1	{F4}	f4
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2	{F5}	f5
{OFF}	CTRL Ø	[<3>]	C= 3	{F6}	f6
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4	{F7}	f7
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5	{F8}	f8
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6		

PAPER soft

C64

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Super sprite

Disk drive opzionale

Questo interessante programma consente di disegnare uno sprite e di vederlo in tutte le sue quattro possibili dimensioni: normale, espanso in larghezza, espanso in altezza, espanso in larghezza ed in altezza. Inoltre questa utility permette di registrare un file contenente i dati dello sprite; tale opzione tuttavia funziona esclusivamente su disco, quindi chi è munito soltanto del caro vecchio registratore a cassetta non ha questa possibilità.

Per utilizzare questo programma è indispensabile conoscere i tasti tramite i quali si ottengono le opzioni disponibili. Essi sono:

-I,J,K,M- muovono il cursore nelle quattro direzioni possibili.

-E- attiva o disattiva il modo TRACE: se appare ON il cursore disegna, se appare OFF cancella.

-Q- fine programma; è possibile ottenere a questo punto le istruzioni DATA contenenti i codici numerici dello sprite memorizzato, dopo di che il programma termina. Se si desidera memorizzare le linee contenenti le DATA si deve digitare NEW, portare il cursore in corrispondenza della prima linea e premere RETURN su di essa e sulle seguenti.

-1- capovolge lo sprite.

-2- "rovescia" lo sprite come se fosse visto in uno specchio.

-3- ruota lo sprite di 90 gradi in senso antiorario.

-4- seleziona i colori dello sprite; con i tasti da 1 a 8 si ottiene il set principale di colori (quello scritto sui tasti). Per il set secondario (quello che si ottiene col tasto Commodore) premere i medesimi tasti assieme allo SHIFT.

-5- attiva o disattiva il modo MULTICOLOR: se appare Y siamo in tale modo, se appare N siamo in modo normale.

-6,7- spostano lo sprite rispettivamente verso sinistra e verso destra.

-8,9- spostano lo sprite rispettivamente verso l'alto e verso il basso.

-CLR- cancella lo sprite.

Le opzioni seguenti sono utilizzabili solo da chi possiede un disck drive:

-f1- (SAVE) salva lo sprite su disco, chiedendo il nome con cui deve chiamarlo.

-f3- (LOAD) carica da disco lo sprite richiesto.

-f5- (MERGE) sovrappone allo sprite in memoria quello che viene caricato da disco.

Chi possiede una stampante e desidera listare su carta le linee con le istruzioni DATA relative allo sprite in memoria, deve selezionare l'opzione -Q- e, quando compare la scritta READY, digitare:

OPEN4,4:CMD4:GOTO935

Ed ora potete creare tutti gli sprite che volete ed utilizzarli nei vostri giochi!

```
1 REM*********************************          :rem 211
2 REM********** SUPER  SPRITE **********         :rem 196
3 REM*********************************          :rem 213
10 GOSUB9000                                   :rem 170
100 SL=SC+40*Y+X:CL=SL+54272                   :rem 108
110 BY=Y*3+INT(X/8):BI=7-(X-INT(X/8)*8)        :rem 223
120 POKESL,102+128*CC                          :rem 150
130 GETA$:IFA$=""THENCC=1-CC:GOTO120           :rem 100
140 POKESL,160                                 :rem  38
145 IFA$="{CLR}"THENFORQ=832TO895:POKEQ,0:NEXT:GOSUB5000:
    GOTO100                                    :rem  62
150 IFASC(A$)>132ANDASC(A$)<136THEN320         :rem 128
170 IFVAL(A$)<>0THEN340                        :rem  48
180 IFA$="E"THENE=16-E:A$="":GOTO360           :rem   9
190 IFA$="Q"THEN900                            :rem  40
200 IFA$="I"THENY=Y-1                          :rem 204
210 IFA$="M"THENY=Y+1                          :rem 207
220 IFA$="J"THENX=X-1                          :rem 205
230 IFA$="K"THENX=X+1                          :rem 205
240 IFKGOTO270                                 :rem  66
250 IFETHENPOKECL,11:Q=PEEK(832+BY):POKE832+BY,Q AND(255-
    2↑BI):GOTO270                              :rem 228
260 POKECL,1:Q=PEEK(832+BY):POKE832+BY,Q OR 2↑BI:rem  89
270 IFX>23THENX=0:Y=Y+1                        :rem 156
280 IFX<0THENX=23:Y=Y-1                        :rem 157
290 IFY>20THENY=0                              :rem  24
300 IFY<0THENY=20                              :rem  14
310 GOTO100                                    :rem  94
320 ON(ASC(A$)-132)GOSUB2000,3000,4000         :rem 244
330 GOTO100                                    :rem  96
340 ONVAL(A$)GOSUB1000,1100,1200,500,400,1300,1400,1500,1
    600                                        :rem  50
350 GOTO100                                    :rem  98
360 IFETHENPOKE1912,6:POKE1913,6:GOTO120       :rem 153
370 POKE1912,14:POKE1913,32:GOTO120            :rem 245
399 REM ** MONO/MULTI COLOR **                 :rem 163
400 MC=15-MC:POKEV+28,MC                       :rem 148
410 POKE1677,14-11*(MC>0)                      :rem  50
420 RETURN                                     :rem 118
499 REM ** CAMBIO COLORE **                    :rem 161
500 PRINTCL$                                   :rem 213
510 PRINT"{SU}SFONDO{ 2 SPAZI}?":GOSUB580:BC=I  :rem 156
515 IFMC=0THENPRINT"{SU}COLORE SPRITE?{ 2 SPAZI}{ 4 SIN}
    ":GOSUB580:C1=I:GOTO540                    :rem 157
520 PRINT"{SU}COLORE PRINCIPALE ?":GOSUB580:C1=I:rem 110
525 PRINT"{SU}COLORE 1 ?{ 9 SPAZI}":GOSUB580:C2=I
                                               :rem 190
530 PRINT"{SU}COLORE 2 ?":GOSUB580:C3=I        :rem 188
540 GOSUB600                                   :rem 175
550 PRINTCD$:E=0                               :rem 190
555 POKEV+37,C2:POKEV+38,C3                    :rem  81
```

```
560 FORQ=39TO42:POKEV+Q,C1:NEXT                         :rem  217
570 RETURN                                              :rem  124
580 GETB$:IFB$=""THEN580                                :rem   95
585 I=ASC(B$)-25:IFI>15THENI=I-24                       .rem  145
590 IFI>=0ANDI<16THENRETURN                             :rem  239
595 GOTO580                                             :rem  121
599 REM ** QUADRI SPRITE **                             :rem  208
600 PRINTMID$(BG$,BC+1,1);                              :rem  196
610 PRINT"{HOME}{GIU'}{DES}{RVS}{ 5 SPAZI}{DES}
    { 7 SPAZI}"                                         :rem  216
620 PRINT"{RVS}{DES}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}{GIU'}
    { 13 SIN}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}"                 :rem  220
630 PRINT                                               :rem   38
640 PRINT"{SU}{DES}{RVS}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}{GIU'}
    { 13 SIN}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}"                 :rem  111
650 PRINT"{SU}{DES}{RVS}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}{GIU'}
    { 13 SIN}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}"                 :rem  112
660 PRINT"{SU}{DES}{RVS}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}{GIU'}
    { 13 SIN}{ 5 SPAZI}{DES}{ 7 SPAZI}"                 :rem  113
670 PRINTPT$:RETURN                                     :rem   12
900 POKEV+21,0                                          :rem    8
910 PRINT"{CLR}"                                        :rem  254
920 INPUT"VUOI I CODICI DATA";Q$:IFLEFT$(Q$,1)<>"S"THENEN
    D                                                   :rem  194
925 IFF$=""THENINPUT"NOME SPRITE ";F$                   :rem  200
930 INPUT"NUMERO DI LINEA INIZIALE";LN                  :rem  102
935 PRINT"{CLR}":PRINTLN;"REM *** DATA PER SPRITE ";F$;"
    ***":LN=LN+1                                        :rem  200
940 PRINTLN;"REM *** COLORE:"C1;:IFMC=0THENPRINT" ***":GO
    TO950                                               :rem  167
945 PRINT","C2","C3"***"                                :rem  188
950 LN=LN+1:PRINTLN;"DATA";C1;:IFMC=15THENPRINT",";C2;","
    ;C3;                                                :rem  190
955 PRINT:LN=LN+1                                       :rem   55
960 FORL=0TO3:PRINTLN;"DATA ";                          :rem   74
965 FORD=0TO15:PRINTMID$(STR$(PEEK(832+16*L+D)),2);",";:N
    EXTD:PRINT"{SIN} "                                  :rem  252
970 LN=LN+1:NEXTL                                       :rem   50
999 END                                                 :rem  130
1000 REM *** ROTAZIONE SPRITE ***                       :rem   51
1010 FORZ=832TO859STEP3:ZZ=1724-Z                       :rem   21
1020 FORA=0TO2:B=PEEK(Z+A):POKEZ+A,PEEK(ZZ+A):POKEZZ+A,B:
     NEXT:NEXT                                          :rem  252
1030 GOTO5000                                           :rem  194
1100 FORZ=832TO892STEP3                                 :rem  146
1120 B=PEEK(Z):POKEZ,PEEK(Z+2):POKEZ+2,B:NEXT           :rem   54
1130 SYS986                                             :rem  107
1140 IFMC=0THEN5000                                     :rem   70
1150 A=C1:C1=C2:C2=A:GOTO5000                           :rem  126
1200 FORZ=832TO896:POKEZ,0:NEXTZ                        :rem   26
```

```
1220 FORX=20TO0STEP-1:FORY=0TO20:BY=(20-X)*3+INT(Y/8):BI=
     7-(Y-INT(Y/8)*8)                                  :rem 101
1230 CL=SC+54272+40*Y+X:IF(PEEK(CL)AND15)<>1THEN1250
                                                       :rem 230
1240 A=PEEK(832+BY):POKE832+BY,A OR 2↑BI               :rem  19
1250 NEXTY:NEXTX:X=0:Y=0:MC=0:GOTO5000                 :rem 159
1300 REM ** MOVIMENTO VERSO SINISTRA **                :rem  10
1305 IFMCTHENGOSUB1310                                 :rem  92
1310 FORZ=832TO892STEP3                                :rem 149
1320 POKEZ,(PEEK(Z)*2-1*(PEEK(Z+1)>127))AND255         :rem  68
1330 POKEZ+1,(PEEK(Z+1)*2-1*(PEEK(Z+2)>127))AND255
                                                       :rem 254
1340 POKEZ+2,(PEEK(Z+2)*2)AND255                       :rem  35
1350 NEXT:GOTO5000                                     :rem  64
1400 REM ** MOVIMENTO VERSO DESTRA **                  :rem  97
1405 IFMCTHENGOSUB1410                                 :rem  94
1410 FORZ=832TO892STEP3                                :rem 150
1420 POKEZ+2,PEEK(Z+2)/2+128*(PEEK(Z+1)AND1)           :rem 216
1430 POKEZ+1,PEEK(Z+1)/2+128*(PEEK(Z)AND1)             :rem 123
1440 POKEZ,PEEK(Z)/2                                   :rem 175
1450 NEXT:GOTO5000                                     :rem  65
1500 REM ** MOVIMENTO VERSO L'ALTO **                  :rem  66
1510 FORZ=832TO891                                     :rem  39
1520 POKEZ,PEEK(Z+3):NEXT                              :rem  36
1530 FORZ=892TO894:POKEZ,0:NEXT                        :rem 202
1540 GOTO5000                                          :rem 200
1600 REM ** MOVIMENTO VERSO IL BASSO **                :rem 173
1610 FORZ=894TO835STEP-1                               :rem 200
1620 POKEZ,PEEK(Z-3):NEXT                              :rem  39
1630 FORZ=832TO834:POKEZ,0:NEXT                        :rem 191
1640 GOTO5000                                          :rem 201
1999 REM ** SALVATATAGGIO SPRITE **                    :rem   6
2000 PRINTCL$:PRINTC2$:F$=""                           :rem 135
2010 PRINT"{SU}NOME FILE";:INPUTF$:IFF$=""THEN2080
                                                       :rem 144
2020 OPEN1,8,15                                        :rem  29
2030 FL$="0:"+F$+",SEQ,WRITE"                          :rem  54
2040 OPEN2,8,14,FL$                                    :rem   1
2050 INPUT#1,A,B$,C,D:IFA<>0THEN2100                   :rem  47
2060 PRINT#2,F$:PRINT#2,BC:PRINT#2,C1:PRINT#2,C2:PRINT#2,
     C3:PRINT#2,MC                                     :rem  28
2070 FORM=0TO63:PRINT#2,PEEK(832+M):NEXTM              :rem  15
2080 CLOSE2:CLOSE1                                     :rem  83
2090 PRINTCL$:PRINTCD$:E=0:RETURN                      :rem 131
2099 REM *** ERRORE DISCO ***                          :rem 245
2100 PRINT"{RVS}ERRORE DEL DISCO{OFF}";B$:GOTO2080
                                                       :rem  44
2999 REM ** CARICAMENTO SPRITE **                      :rem 102
3000 PRINTCL$:PRINTC2$:F$=""                           :rem 136
3010 PRINT"{SU}NOME FILE DA CARICARE";:INPUTF$:IFF$=""THE
     N2090                                             :rem  81
```

```
3020 OPEN1,8,15                                         :rem  30
3030 FL$="0:"+F$+",SEQ,READ"                            :rem 200
3040 OPEN2,8,14,FL$                                     :rem   2
3050 INPUT#1,A,B$,C,D:IFA<>0THEN2100                    :rem  48
3060 INPUT#2,F$:INPUT#2,BC:INPUT#2,C1:INPUT#2,C2:INPUT#2,
     C3:INPUT#2,MC                                      :rem  47
3070 FORM=0TO63:INPUT#2,Q:POKE832+M,Q:NEXTM             :rem 212
3080 CLOSE2:CLOSE1                                      :rem  84
3090 GOTO5000                                           :rem 202
3999 REM *** 'MERGE' SPRITE ***                         :rem  83
4000 PRINTCL$:PRINTC2$:F$=""                            :rem 137
4010 PRINT"{SU}NOME FILE PER MERGE";:INPUTF$:IFF$=""THEN2
     090                                                :rem 234
4020 OPEN1,8,15                                         :rem  31
4030 FL$="0:"+F$+",SEQ,READ"                            :rem 201
4040 OPEN2,8,14,FL$                                     :rem   3
4050 INPUT#1,A,B$,C,D:IFA<>0THEN2100                    :rem  49
4060 INPUT#2,F$:INPUT#2,BC:INPUT#2,C1:INPUT#2,C2:INPUT#2,
     C3:INPUT#2,MC                                      :rem  48
4070 FORM=0TO63:INPUT#2,Q:POKE832+M,Q ORPEEK(832+M):NEXT
                                                        :rem 180
4080 CLOSE2:CLOSE1                                      :rem  85
4090 GOTO5000                                           :rem 203
4999 REM ** DISEGNO SPRITE **                           :rem  75
5000 POKEV+28,MC:POKE1677,14-11*(MC>0):GOSUB5100:rem 242
5010 SYS912:X=0:Y=0:GOTO540                             :rem 108
5100 PRINT"{HOME}";:FORY=0TO20                          :rem 209
5110 PRINT"{ 16 DES}{RVS}{ 24 SPAZI}{OFF}";             :rem  71
5120 NEXTY:Y=0                                          :rem  96
5130 RETURN                                             :rem 169
9000 POKE53269,0:POKE53281,15:POKE53280,7:PRINT"[<4>]"
                                                        :rem 203
9010 PRINT"{CLR}ATTENDI PREGO ..........................."
                                                        :rem  96
9190 FORA=912TO912+101:READB:POKEA,B:CK=CK+B:NEXT
                                                        :rem 249
9195 IFCK<>15921THENPRINT"{RVS}ERRORE NELLE DATA":END
                                                        :rem 237
9200 V=53248:POKE2042,13                                :rem  37
9210 POKE2040,13:POKE2041,13:POKE2043,13                :rem 211
9220 FORQ=832TO896:POKEQ,0:NEXT                         :rem 184
9230 POKEV+29,10:POKEV+23,12                            :rem  84
9240 POKEV,40:POKEV+1,60:POKEV+2,84:POKEV+3,60          :rem 244
9250 POKEV+4,40:POKEV+5,92:POKEV+6,84:POKEV+7,92:rem 106
9260 POKEV+21,15                                        :rem 118
9270 C1=2:C2=5:C3=7:BC=1                                :rem  39
9280 FORQ=39TO42:POKEV+Q,C1:NEXT                        :rem  17
9290 SC=1040:CS=55296:MC=0                              :rem 187
9300 CD$="{HOME}{ 22 GIU'} TRACE=ON{ 5 SPAZI}E=TRACE ON-O
     FF{ 3 SPAZI}Q=DATA{ 2 SPAZI}"                      :rem   8
9310 CL$="{HOME}{ 22 GIU'}{ 39 SPAZI}"                  :rem 138
```

```
9320 C2$="{HOME}{ 23 GIU'}{ 36 SPAZI}{SU} "      :rem  19
9330 BG$="{BLK}{WHT}{RED}{CYN}{PUR}{GRN}{BLU}{YEL}":PT$="
     [<4>]"                                      :rem 222
9340 PRINT"{ 12 SPAZI}PREMI UN TASTO{SU}"        :rem 221
9350 GETQ$:IFQ$=""THEN9350                       :rem 229
9360 PRINT"{CLR}":GOSUB5100                      :rem 182
9370 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}1-CAPOVOLGI{GIU'}{ 11 SIN}2-SP
     ECCHIO"                                     :rem   2
9380 PRINT"3-RUOTA 90[<V>]{GIU'}{ 11 SIN}4-SEL.COLORE
     {GIU'}{ 12 SIN}5-MULTICOLOR="               :rem 212
9390 PRINT"{SU}6-SINISTRA {GIU'}{ 11 SIN}7-DESTRA {GIU'}
     { 9 SIN}8-ALTO "                            :rem  41
9400 PRINT"9-BASSO"                              :rem 124
9410 PRINTCD$:PRINT"{GIU'}{RVS}DISCO:{OFF} F1=SAVE
     { 3 SPAZI}F3=LOAD{ 3 SPAZI}F5=MERGE{SU}"    :rem 228
9420 POKE55949,2:POKEV+28,0:POKE1677,14:X=0:Y=0:GOTO600
                                                 :rem 243
9500 DATA169,64,133,248,169,3,133,249,169,16,133,250,169,
     216,133,251,162,3                           :rem 133
9510 DATA160,0,177,248,10,144,6,72,169,1,145,250,104,200,
     192,8,208,242,230,248                       :rem  44
9520 DATA202,240,13,165,250,24,105,8,133,250,144,224,230,
     251,208,220,165,248                         :rem 191
9530 DATA201,127,240,13,165,250,24,105,24,133,250,144,203
     ,230,251,208,199,96                         :rem 200
9540 DATA169,63,133,248,169,3,133,249,160,63,162,8,177,24
     8,74,38,250                                 :rem 110
9550 DATA202,208,250,165,250,145,248,136,208,239,96
                                                 :rem  22
```

Contraerea

C64K

L'obiettivo di questo gioco è abbattere il maggior numero di aerei nemici in un tempo massimo di due minuti, usando la contraerea piazzata a terra.
Tu potrai spostare la tua batteria contraerea in modo da non essere colpito dalle bombe sparate dall'aereo. Usa il cursore su/giù per muoverti verso sinistra e il cursore sinistra/destra per spostarti verso destra; per sparare usa "RETURN".
Attenzione: se il colpo precedente non è ancora scoppiato (contro un aereo, contro una stella o contro il bordo dello schermo) non è possibile sparare un altro colpo; inoltre per rendere il gioco più difficile, alcuni aerei nemici sono quasi invisibili!

```
5 REM ***CONTRAEREA***                                 :rem 249
10 POKE53280,6:POKE53281,6                             :rem 194
20 D=54272                                             :rem 231
30 PRINTCHR$(147);CHR$(159)                            :rem  10
40 TL=1024:TR=TL+39:BL=TL+(40*22):BR=BL+39             :rem 159
50 GOSUB3000                                           :rem 168
100 POKETL,112:POKETR,110:POKEBL,109:POKEBR,125 :rem 107
110 FORJ=1TO38:POKETL+J,64:POKEBL+J,64                 :rem  85
120 IFJ<22THENPOKETL+40*J,93:POKETR+40*J,93            :rem  79
130 NEXT                                               :rem 211
140 FORJ=1TO100:P=RND(1)*400+TL:IFPEEK(P)=32THENPOKEP,46
                                                       :rem 147
150 NEXT                                               :rem 213
160 TI$="000000"                                       :rem 249
170 S=0:S1=0:H=0:H1=0                                  :rem 146
200 MX=20:MY=1                                         :rem  36
210 M=BL+MX-40*MY                                      :rem 220
230 TX=0:TY=INT(RND(1)*8)+4                            :rem  53
240 COL=INT(RND(1)*8)                                  :rem 181
250 TM=1:IFRND(1)>.9THENTM=2                           :rem 185
300 POKEM,102:POKEM+D,10                               :rem 128
310 GOSUB500                                           :rem 169
330 FORJ=1TO38STEPTM                                   :rem  32
340 PRINTTAB(33);MID$(TI$,4,1)"."MID$(TI$,5);"{SU}":TT$=T
    I$                                                 :rem 177
350 IFTT$>="000200"THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 15 DES}
    {RVS}GAME OVER":GOTO800                            :rem  64
360 TX=TX+TM::IFTX>38THENTX=38                         :rem 213
370 T=BL+TX-40*TY                                      :rem 248
380 POKET,81:POKET+D,COL                               :rem 233
390 GOSUB600                                           :rem 178
400 IFBF=0THENBF=1                                     :rem  61
410 IFBF>0THENGOSUB700                                 :rem  96
420 POKET,32:POKET+D,3                                 :rem  53

430 IFH1>HTHENH=H1:GOSUB500:POKEM,102:POKEM+D,10:rem 200
440 GOSUB600                                           :rem 174
450 IFS1>STHENS=S1:GOTO230                             :rem 136
460 NEXT                                               :rem 217
470 IFBF>1THENGOSUB700:GOTO470                         :rem 117
480 GOTO230                                            :rem 106
500 PRINT"{HOME}{ 23 GIU'} PUNTI: TU";S,"LORO";H;
                                                       :rem 107
510 RETURN                                             :rem 118
600 Q=PEEK(197):GOSUB900                               :rem 142
605 IFMF<1THEN665                                      :rem 250
610 IFMF=1THENMF=2:MP=M-40:GOTO660                     :rem  89
615 POKEMP,32                                          :rem 249
620 MP=MP-40:IFPEEK(MP)=32THEN660                      :rem 233
630 GOSUB2500                                          :rem 224
640 IFPEEK(MP)=81THENFORK=1TO3:GOSUB2000:NEXT          :rem 124
```

```
645 IFPEEK(MP)=126THENPOKEMP,42:FORK=1TO15:NEXT:POKEMP,32
    :F=0:GOTO655                                       :rem 151
650 POKEMP+40,42:FORK=1TO10:NEXT:POKEMP+40,32          :rem   5
655 GOSUB2600:MF=0:GOTO665                             :rem  54
660 POKEMP,30                                          :rem 247
665 RETURN                                             :rem 129
700 IFBF=1THENBF=2:DX=TX-MX:DY=TY-MY:BP=T+40-SGN(DX):GOTO
    735                                                :rem 103
705 POKEBP,32                                          :rem 238
710 BP=BP+40-SGN(DX):Z=PEEK(BP):IFZ=32THEN735          :rem 246
715 GOSUB2500                                          :rem 228
720 EP=BP-40+SGN(DX):IFZ=102THENEP=BP-40               :rem 165
725 IFZ=102THENPOKEBP,98:H1=H+1:FORK=1TO5:GOSUB1005:NEXT:
    POKEBP,32                                          :rem 175
730 GOSUB1000:GOSUB2600:RETURN                         :rem 119
735 POKEBP,126:RETURN                                  :rem  63
800 IFMF>0THENMF=0:POKEMP,32                           :rem 238
805 IFBF>0THENBF=0:POKEBP,32                           :rem 210
810 IFS=HTHEN810                                       :rem 200
815 A$="HAI VINTO TU":IFH>STHENA$="HANNO VINTO LORO"
                                                       :rem 134
820 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}{ 13 DES}"A$" DI";ABS(S-H)
                                                       :rem 206
825 FORJ=1TO2000:NEXT                                  :rem  28
830 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 15 DES}{ 3 SPAZI}. .
    { 3 SPAZI}":S=0:H=0:POKEM,32                       :rem 241
835 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}{ 13 DES}{ 3 SPAZI}.{ 3 SPAZI}.
    { 4 SPAZI}.{ 4 SPAZI}.{ 2 SPAZI}.{ 4 SPAZI}":rem  90
840 SR=1:GOSUB3045                                     :rem  53
845 GOTO160                                            :rem 113
900 IFQ=7ANDMX>1THENPOKEM,32:M=M-1:MX=MX-1:POKEM,102:POKE
    M+D,10                                             :rem 197
905 IFQ=2ANDMX<38THENPOKEM,32:M=M+1:MX=MX+1:POKEM,102:POK
    EM+D,10                                            :rem 249
910 IFQ=1ANDMF=2ANDMP<BL-480THENPOKEMP,42:POKEMP,90:POKEM
    P,32                                               :rem 127
915 IFQ=1ANDMF=0THENMF=1                               :rem 240
920 RETURN                                             :rem 123
1000 BF=0                                              :rem 182
1005 POKEEP,42                                         :rem  28
1010 POKEEP-40,42                                      :rem 169
1015 X1=PEEK(EP-41):POKEEP-41,42                       :rem  76
1020 X2=PEEK(EP-39):POKEEP-39,42                       :rem  87
1025 POKEEP,32                                         :rem  29
1030 POKEEP-40,32                                      :rem 170
1035 POKEEP-41,X1                                      :rem 212
1040 POKEEP-39,X2                                      :rem 216
1045 RETURN                                            :rem 170
2000 EP=MP                                             :rem  49
2005 IFEP-80>TLTHENX3=PEEK(EP-80):POKEEP-80,42         :rem  26
2010 GOSUB1005                                         :rem   9
```

```
2015 IFEP-80>TLTHENPOKEEP-80,X3                        :rem 158
2020 S1=S+1                                            :rem  52
2030 RETURN                                            :rem 165
2500 POKE54296,15                                      :rem 146
2510 POKE54277,200                                     :rem 190
2520 POKE54278,200                                     :rem 192
2530 POKE54273,137                                     :rem 197
2540 POKE54272,43                                      :rem 145
2550 POKE54276,129                                     :rem 203
2560 RETURN                                            :rem 173
2600 POKE54276,0                                       :rem  91
2610 POKE54277,0                                       :rem  93
2620 POKE54278,0                                       :rem  95
2630 RETURN                                            :rem 171
3000 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 13 DES}**CONTRAEREA**"
                                                       :rem 223
3010 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 DES}{RVS}CURSORE SU/GIU'{OFF}
     { 9 SPAZI}= SINISTRA"                             :rem  69
3015 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{RVS}CURSORE SINISTRA/DESTRA
     {OFF} = DESTRA"                                   :rem  11
3020 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{RVS}RETURN{OFF}{ 18 SPAZI}= FUO
     CO."                                              :rem  76
3030 FORJ=55296TO56295:POKEJ,3:NEXT                    :rem 120
3040 PRINT"{ 3 GIU'}{ 9 DES}HAI DUE MINUTI DI TEMPO"
                                                       :rem 104
3045 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{ 6 DES}PREMI SPACE QUANDO SEI
      PRONTO"                                          :rem 158
3050 GETQ$:IFQ$<>CHR$(32)THEN3050                      :rem 131
3055 IFSR<>1THEN3500                                   :rem 163
3100 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{ 4 DES}{ 31 SPAZI}" :rem 232
3110 RETURN                                            :rem 165
3500 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 12 DES}{ 15 SPAZI}" :rem  59
3510 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 DES}{ 35 SPAZI}"               :rem 246
3520 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{ 35 SPAZI}"                  :rem 230
3530 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{ 32 SPAZI}"                  :rem 231
3540 PRINT"{ 3 GIU'}{ 7 DES}{ 25 SPAZI}"               :rem 155
3550 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{ 6 DES}{ 29 SPAZI}" :rem  43
3560 RETURN                                            :rem 174
```

Pescatore subacqueo

Joe ha appena terminato di frequentare un corso di pesca subacquea e ha invitato tutti i suoi amici a un pranzetto coi fiocchi a base di pesce, il cui piatto forte sarà una zuppa di pesce appena pescato.

Logicamente il pesce lo vuole pescare Joe, per dimostrare ai suoi amici la sua bravura nella pesca subacquea.
Così, dopo aver indossato una tuta da sub, un paio di pinne, due bombole e una maschera, Joe è andato su di una piattaforma galleggiante un pò al largo, dal quale è pronto a entrare in acqua e fare scempio del pesce che gli si para davanti.
Appena entrato in acqua, però, Joe si accorge che ci sono grossi squali assassini che gironzolano nei dintorni.
Perché non aiutarlo a evitarli e a pescare il pesce per la zuppa?

Per farlo basta muovere Joe con i tasti:
A...... per andare a sinistra
S...... per andare a destra
W...... per andare sù
Z......per andare giù
Joe ha, nelle sue bombole, una riserva di aria per tre minuti e se questa sta per finire basta che torni sulla piattaforma per fare rifornimento.
Gli squali sono pericolosi solo se hanno la bocca aperta e se toccano Joe con le mandibole; altrimenti non sono di alcun pericolo.
Ed ora forza e........attenzione a non diventare il pranzo degli squali!!!

```
2 REM                                                  :rem  22
3 POKE53269,0:REM CANCELLA TUTTI GLI SPRITE           :rem 101
6 PRINT"{CLR}{ 2 SPAZI}ATTENDERE PREGO, CARICAMENTO DATI.
  .."                                                  :rem 177
10 REM                                                 :rem  69
20 GOSUB5000                                           :rem 167
25 GOSUB3000                                           :rem 170
30 POKEV+16,0:POKEV+21,0                               :rem 127
40 FORK=0TO7:POKEV+K*2,0:POKEV+K*2+1,0:NEXTK           :rem 215
50 REM I NUMERI DEGLI SPRITE SONO I SEGUENTI           :rem 138
51 REM 0,1 E 2 SONO GLI SQUALI                         :rem  56
52 REM 3,4,5 SONO I PESCI                              :rem  59
53 REM 6 NON E' USATO                                  :rem 101
54 REM 7 E' IL SUB                                     :rem 111
60 REM X(7)ANDY(7)SONO LE COORDINATE DEI 7 SPRITE
                                                       :rem 118
61 REM XX(7) SONO I BYTE PIU' SIGNIFICATIVI DELLE COORDIN
   ATE X                                               :rem 195
62 DIMX(7),Y(7),XX(7)                                  :rem 147
63 REM                                                 :rem  77
64 DIMFD(5)                                            :rem  84
65 REM                                                 :rem  79
66 DIMFM(5)                                            :rem  95
67 REM                                                 :rem  81
68 DIMFS(5),FU(5)                                      :rem 180
70 REM ESPANDE GLI SQUALI                              :rem 246
72 POKEV+29,7:POKEV+23,7                               :rem 153
80 REM FU(5) SONO I COLORI DEGLI SPRITE                :rem 249
81 REM GLI SQUALI SONO NERI                            :rem 101
```

```
82 FU(0)=U0:FU(1)=U0:FU(2)=U0                          :rem 123
83 REM I PESCI HANNI COLORI DIFFERENTI                 :rem  34
84 REM IL PESCE-SPRITE 3 E' ROSSO                      :rem 142
85 FU(3)=U7                                            :rem  85
86 REM IL PESCE-SPRITE 4 E' BLU CHIARO                 :rem 148
87 FU(4)=U9                                            :rem  90
88 REM IL PESCE-SPRITE 5 E' GIALLO                     :rem 182
89 FU(5)=UE                                            :rem 105
90 REM IL SUB E' VERDE CHIARO                          :rem 100
91 POKEV+46,UR                                         :rem  87
92 FORJ=0TO5:POKEV+39+J,FU(J):NEXTJ                    :rem 209
99 REM *** S=TIPO DI SUB ***                           :rem 149
100 GOSUB4000                                          :rem 213
120 REM SETTA I PESCI                                  :rem 181
130 POKEV+16,0:FORK=3TO5                               :rem 187
135 FS(K)=1:IFRND(1)>.5THEN150                         :rem 209
140 XX(K)=0:X(K)=0:Y(K)=INT(RND(1)*130+80)             :rem  72
145 FS=4:FM(K)=INT(RND(1)*2+2):FD(K)=INT(RND(1)*5-2)
                                                       :rem 162
148 POKE2040+K,(240+FS):GOTO160                        :rem 233
150 XX(K)=1:X(K)=98:Y(K)=INT(RND(1)*130+80)            :rem 139
155 FS=5:FM(K)=-INT(RND(1)*2+2):FD(K)=INT(RND(1)*5-2)
                                                       :rem 209
156 POKEV+16,PEEK(V+16)+2↑K                            :rem  67
158 POKE2040+K,(240+FS):GOTO160                        :rem 234
160 POKEV+K*2,X(K):POKEV+K*2+1,Y(K)                    :rem  28
165 NEXTK                                              :rem  38
180 POKEV+21,184                                       :rem 117
182 REM ABILITA LO SPRITE DEL SUB                      :rem 166
190 X(7)=197:Y(7)=53:POKEV+46,UF:S=11:T=1              :rem  91
200 REM PRENDE UN CARATTERE DALLA TASTIERA             :rem  45
210 K1=PEEK(197)                                       :rem  99
220 IFK1=12THEN230                                     :rem   3
221 IFT=1THEN300                                       :rem 168
222 IFK1=9THEN240                                      :rem 220
223 IFY(7)<75THEN300                                   :rem 113
224 IFK1=13THEN250                                     :rem  10
226 IFK1=10THEN260                                     :rem  10
228 Y(7)=Y(7)+1:IFY(7)>220THENY(7)=220                 :rem  84
229 GOTO300                                            :rem 105
230 IFT=1ANDY(7)>75THENT=0:POKEV+46,UR:TA=TI+10800
                                                       :rem  40
232 Y(7)=Y(7)+4:IFS=11THENS=10:GOTO234                 :rem 220
233 S=11                                               :rem 138
234 IFY(7)>220THENY(7)=220                             :rem 188
236 GOTO300                                            :rem 103
240 Y(7)=Y(7)-4:IFS=11THENS=10:GOTO244                 :rem 222
242 S=11                                               :rem 138
244 IFY(7)<118ANDX(7)>183ANDX(7)<206THEN248            :rem 193
245 IFY(7)<76THENY(7)=76                               :rem 110
246 GOTO300                                            :rem 104
```

```
248 X(7)=195:IFY(7)<54THENPOKEV+46,UF:T=1          :rem 181
249 GOTO300                                          :rem 107
250 X(7)=X(7)+5:IF(S<4ANDS>1)THENS=10:GOTO254      :rem 148
251 IFS=0THENS=1:GOTO254                             :rem 229
252 S=0                                              :rem  89
254 IFXX(7)=1THEN257                                 :rem 157
255 IFX(7)>255THENXX(7)=1:X(7)=4:POKEV+16,PEEK(V+16)+128
                                                     :rem 230
256 GOTO300                                          :rem 105
257 IFX(7)>78THENXX(7)=0:X(7)=19:POKEV+16,PEEK(V+16)-128
                                                     :rem 242
258 GOTO300                                          :rem 107
260 X(7)=X(7)-5:IFS<2THENS=11:GOTO264               :rem 177
261 IFS=2THENS=3:GOTO264                             :rem 235
262 S=2                                              :rem  92
264 IFXX(7)=1THEN267                                 :rem 159
265 IFX(7)<19THENXX(7)=1:X(7)=78:POKEV+16,PEEK(V+16)+128
                                                     :rem 238
266 GOTO300                                          :rem 106
267 IFX(7)<0THENXX(7)=0:X(7)=251:POKEV+16,PEEK(V+16)-128
                                                     :rem 224
268 GOTO300                                          :rem 108
300 POKE2047,S+240:POKEV+14,X(7)                     :rem  42
310 POKEV+15,Y(7)                                    :rem 183
320 Q=PEEK(V+30):IFQ<>0THEN330                       :rem   6
325 GOTO400                                          :rem 103
330 REM COLLISIONI DEGLI SPRITE                      :rem 171
331 IFQ=>128THEN333                                  :rem  85
332 GOTO400                                          :rem 101
333 FORK=0TO5:IFFS(K)=0THEN340                       :rem  65
334 IFQAND2↑KTHEN336                                 :rem 243
335 GOTO340                                          :rem 107
336 XF=ABS((XX(7)*255+X(7))-(XX(K)*255+X(K)))       :rem 167
337 YF=ABS(Y(7)-Y(K))                                :rem 163
338 IFK<3ANDXF<25ANDYF<20THEN345                     :rem 214
339 IFK>2ANDXF<14ANDYF<14THEN345                     :rem 217
340 NEXTK:GOTO400                                    :rem  40
345 IFK<3ANDFS(K)=2THEN615                           :rem  39
347 IFK<3THEN340                                     :rem 173
350 FORL=1TO20:POKEV+39+K,U1:FORM=1TO10:NEXTM       :rem  98
355 POKEV+39+K,U0:FORM=1TO10:NEXTM:NEXTL            :rem  75
360 POKEV+39+K,FU(K)                                 :rem 142
365 P=P+1:IFXX(K)=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)-2↑K:XX(K)=0
                                                     :rem  37
370 POKEV+K*2,0:POKEV+K*2+1,0:X(K)=0:Y(K)=0         :rem 205
380 POKEV+21,PEEK(V+21)-2↑K:FS(K)=0                 :rem  24
400 REM RANDOM PER PESCI                             :rem 148
410 R=INT(RND(1)*100):IFR>8THEN500                   :rem 214
415 IFR>5THENR=R-3                                   :rem  94
420 IFFS(R)<>0THEN450                                :rem 211
430 FS(R)=1:IFRND(1)>.5THEN440                       :rem 216
```

```
434 XX(R)=0:X(R)=0:Y(R)=INT(RND(1)*130+80)          :rem  99
435 POKEV+21,PEEK(V+21)+2↑R                          :rem  66
436 FS=4:FM(R)=INT(RND(1)*2+2):FD(R)=INT(RND(1)*5-2)
                                                     :rem 179
437 IFR<3THENFS=6                                    :rem  41
438 POKE2040+R,(240+FS):GOTO500                      :rem 240
440 XX(R)=1:X(R)=95:Y(R)=INT(RND(1)*130+80)         :rem 159
442 POKEV+21,PEEK(V+21)+2↑R                          :rem  64
444 POKEV+16,PEEK(V+16)+2↑R                          :rem  74
446 FS=5:FM(R)=-INT(RND(1)*2+2):FD(R)=INT(RND(1)*5-2)
                                                     :rem 226
447 IFR<3THENFS=8                                    :rem  44
448 POKE2040+R,(240+FS):GOTO500                      :rem 241
450 IFFS(R)=1THEN460                                 :rem 155
455 FS(R)=1:IFRND(1)>.5THEN436                       :rem 228
457 GOTO446                                          :rem 119
460 FD(R)=INT(RND(1)*9-4):FM(R)=FM(R)*4*(INT(RND(1)*2)*2-
    1)                                               :rem 222
470 FS(R)=2:IFR<3THEN480                             :rem 155
472 IFSGN(FM(R))=1THENPOKE2040+R,(240+4)             :rem  28
474 IFSGN(FM(R))=-1THENPOKE2040+R,(240+5)            :rem  76
475 GOTO500                                          :rem 110
480 IFSGN(FM(R))=1THENPOKE2040+R,(240+7)             :rem  30
490 IFSGN(FM(R))=-1THENPOKE2040+R,(240+9)            :rem  78
500 FORK=0TO5:IFFS(K)=0THEN600                       :rem  60
510 X(K)=X(K)+FM(K):Y(K)=Y(K)+FD(K)                  :rem 199
512 IFY(K)<80THENY(K)=80                             :rem 137
513 IFY(K)>220THENY(K)=220                           :rem 228
515 IFRND(1)>.92THENFD(K)=INT(RND(1)*5-2)            :rem  89
520 IFXX(K)ANDX(K)<0THEN550                          :rem 110
525 IFX(K)<0THEN560                                  :rem  85
530 IFX(K)>255THEN540                                :rem 189
535 IFXX(K)ANDX(K)>98THEN570                         :rem 185

539 GOTO590                                          :rem 120
540 XX(K)=1:X(K)=X(K)-255:POKEV+16,PEEK(V+16)+2↑K
                                                     :rem  92
545 GOTO590                                          :rem 117
550 XX(K)=0:X(K)=255+X(K):POKEV+16,PEEK(V+16)-2↑K
                                                     :rem  92
555 GOTO590                                          :rem 118
560 XX(K)=1:X(K)=95+X(K):POKEV+16,PEEK(V+16)+2↑K:rem  46
565 GOTO590                                          :rem 119
570 XX(K)=0:X(K)=X(K)-98:POKEV+16,PEEK(V+16)-2↑K:rem  53
575 GOTO590                                          :rem 120
590 POKEV+K*2,X(K):POKEV+K*2+1,Y(K)                  :rem  35
600 NEXTK:GOTO700                                    :rem  42
615 REM IL SUB E' STATO MANGIATO                     :rem  70
620 FORL=1TO20:POKEV+46,U1:FORM=1TO10:NEXTM          :rem 234
625 POKEV+46,U0:FORM=1TO10:NEXTM:NEXTL               :rem 211
630 POKEV+46,UR                                      :rem 134
```

```
632 PRINTU7$"{HOME}{RVS}NIENTE PESCE! SEI TU LA ZUPPA!!!"
                                                  :rem  159
635 PRINTU7$;"{HOME}{GIU'}{RVS}MANGIATO DA UNO SQUALO!!!"
                                                  :rem  143
640 GOTO820                                       :rem  109
700 PRINTU0$"{HOME}{RVS}PESCI PRESI="P;U9$        :rem  198
705 IFT=1THENPRINT"{HOME}{GIU'}{RVS}{ 14 SPAZI}":GOTO200
                                                  :rem   40
710 PRINT"{HOME}{GIU'}{RVS}ARIA{ 4 SPAZI}={ 5 SPAZI}
    { 5 SIN}"INT((TA-TI)/60)                      :rem  139
720 IF(TA-TI)<0THEN800                            :rem   11
750 GOTO200                                       :rem  103
800 PRINT"{HOME}{ 20 SPAZI}"                      :rem  124
805 PRINTU1$;"{HOME}{RVS}"S"PESCI FINISCONO NELLA TUA ZUP
    PA!!"                                         :rem   83
810 PRINTU7$;"{HOME}{GIU'}{RVS}HAI FINITO L'ARIA..."
                                                  :rem   64
820 PRINTU1$;"{HOME}{ 2 GIU'}ANCORA{ 5 SPAZI}(S/N)?"
                                                  :rem  153
830 GETA$:IFA$<>""THEN830                         :rem  150
840 GETA$:IFA$=""THEN840                          :rem   91
850 IFA$="S"THENRUN                               :rem  137
860 IFA$="N"THENPRINT"MOLTE GRAZIE PER AVER GIOCATO CON M
    E!!!!":END                                    :rem  198
870 GOTO840                                       :rem  116
999 END                                           :rem  130
3000 REM TITOLO                                   :rem  130
3010 POKEUG,U9:POKEUB,U2:PRINTU2$"{CLR}{ 12 GIU'}
     { 9 SPAZI}{RVS}U{ 20 *}I"                    :rem  193
3020 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS}-{OFF}PESCATORE SUBACQUEO.{RVS}
     -{OFF}"                                      :rem   20
3030 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS}J{ 20 *}K"              :rem   62
3250 PRINT"{ 4 SPAZI}* PREMERE UN TASTO PER GIOCARE *"
                                                  :rem   14
3260 GETA$:IFA$<>""THEN3260                       :rem  246
3270 GETA$:Q=RND(1):IFA$=""THEN3270               :rem  233
3280 RETURN                                       :rem  173
4000 REM CANCELLA LO SCHERMO E STAMPA IL MARE     :rem   76
4010 POKEUB,U0:POKEUG,U4                          :rem  246
4020 PRINT"{CLR}"U9$;                             :rem   23
4030 FORJ=0TO3                                    :rem   59
4040 PRINT"{RVS}{ 40 SPAZI}";                     :rem  230
4050 NEXTJ                                        :rem   82
4060 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 20 DES}";             :rem   96
4070 PRINTU6$"{RVS}{ 6 SPAZI}";                   :rem  152
4080 PRINTU0$"{OFF}{GIU'}{ 4 SIN}{ 2 +}{GIU'}{ 2 SIN}
     { 2 +}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 +}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 +}{GIU'}
     { 2 SIN}{ 2 +}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 +}"          :rem   24
4100 PRINTU3$"{ 9 GIU'}"                          :rem  219
4110 PRINT"{ 10 SPAZI}*{ 2 SPAZI}*{ 4 SPAZI}*{ 21 SPAZI}
     ";                                           :rem   80
```

```
4120 PRINT"{ 7 SPAZI}* **{ 2 SPAZI}**{ 3 SPAZI}*
     { 2 SPAZI}* *{ 7 SPAZI}*{ 8 SPAZI}";          :rem  77
4130 PRINT"{ 7 SPAZI}****{ 2 SPAZI}** * *{ 2 SPAZI}* *
     { 4 SPAZI}*{ 2 SPAZI}**{ 7 SPAZI}";           :rem 246
4140 PRINT"{ 5 SPAZI}*********************{ 2 SPAZI}** **
     { 2 SPAZI}*{ 4 SPAZI}";                       :rem  25
4150 PRINTU5$;"{ 2 SPAZI}{RVS}£{ 34 SPAZI}[<*>]{OFF}
     {HOME}"                                       :rem 195
4900 RETURN                                        :rem 173
5000 REM SUBROUTINE DI LETTURA DATI SPRITE         :rem  96
5001 REM V=VARIABILE CONTENENTE INIZIO LOCAZIONI PER GLI
     SPRITE                                        :rem 211
5002 V=53248                                       :rem  96
5004 REM ALTERA I PUNTATORI DI INIZIO E FINE MEMORIA BASI
     C                                             :rem 167
5005 POKE52,60:POKE56,60                           :rem  88
5006 REM CARICA I DATI NEI BLOCCHI DA 240 IN SU    :rem 231
5007 FORK=0TO11:FORJ=0TO62                         :rem  83
5008 READA:POKE(240+K)*64+J,A:NEXTJ,K              :rem 160
5010 REM SUB A DESTRA 1                            :rem 201
5020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 149
5030 DATA0,0,0,0,0,0,0,32                          :rem 203
5040 DATA31,192,112,31,192,152,127,236             :rem 120
5050 DATA15,255,254,127,255,238,64,6               :rem  40
5060 DATA0,64,31,255,0,1,224,0                     :rem 220
5070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 154
5080 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 155
5090 DATA0,0,0,0,0,0,0                             :rem  64
5110 REM SUB A DESTRA 2                            :rem 203
5120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 150
5130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 151
5140 DATA31,192,64,31,192,112,127,236              :rem  75
5150 DATA95,255,254,79,255,238,252,6               :rem  54
5160 DATA0,192,31,255,64,1,224,32                  :rem 126
5170 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 155
5180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 156
5190 DATA0,0,0,0,0,0,0                             :rem  65
5210 REM SUB A SINISTRA 1                          :rem 117
5220 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 151
5230 DATA0,0,0,0,0,0,0,3                           :rem 155
5240 DATA248,0,3,248,12,55,254,26                  :rem 136
5250 DATA127,255,241,119,255,192,1,192             :rem 135
5260 DATA96,255,248,56,14,0,8,0                    :rem  44
5270 DATA0,8,0,0,8,0,0,0                           :rem 172
5280 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 157
5290 DATA0,0,0,0,0,0,0                             :rem  66
5310 REM SUB A SINISTRA 2                          :rem 119
5320 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                           :rem 152
5330 DATA0,0,0,0,0,0,0,3                           :rem 156
5340 DATA248,0,3,248,0,55,254,0                    :rem  30
5350 DATA127,255,255,119,255,249,1,192             :rem 144
```

```
5360 DATA13,255,248,9,14,0,16,0                  :rem  31
5370 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 157
5380 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 158
5390 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  67
5410 REM PICCOLO PESCE A DESTRA                  :rem  43
5420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 153
5430 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 154
5440 DATA0,0,0,0,0,0,12,0                        :rem 206
5450 DATA4,62,0,3,125,0,1,255                    :rem 176
5460 DATA128,3,125,0,4,28,0,0                    :rem 177
5470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 158
5480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 159
5490 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  68
5510 REM PICCOLO PESCE A SINISTRA                :rem 214
5520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 154
5530 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 155
5540 DATA0,0,0,0,0,0,96,0                        :rem 219
5550 DATA0,240,64,1,125,128,3,255                :rem 128
5560 DATA0,1,125,128,0,112,64,0                  :rem  16
5570 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 159
5580 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 160
5590 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  69
5610 REM SQUALO A DESTRA                         :rem 137
5620 DATA0,0,0,0,0,0,0,16                        :rem 210
5630 DATA0,0,24,0,0,28,0,128                     :rem 119
5640 DATA30,0,192,31,0,192,63,128                :rem 128
5650 DATA96,255,192,115,255,248,127,255          :rem 204
5660 DATA223,127,255,254,127,255,84,113          :rem 190
5670 DATA255,252,224,255,240,128,63,192          :rem 191
5680 DATA0,30,0,0,0,0,0,0                        :rem 212
5690 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  70
5710 REM SQUALO A DESTRA CON LA BOCCA APERTA     :rem  12
5720 DATA0,0,0,0,0,0,0,16                        :rem 211
5730 DATA0,0,24,0,0,28,0,128                     :rem 120
5740 DATA30,0,192,31,0,192,63,128                :rem 129
5750 DATA96,255,255,115,255,222,127,255          :rem 197
5760 DATA244,127,255,208,127,255,64,113          :rem 191
5770 DATA255,232,224,255,252,128,63,192          :rem 193
5780 DATA0,30,0,0,0,0,0,0                        :rem 213
5790 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  71
5810 REM SQUALO A SINISTRA                       :rem  53
5820 DATA0,0,0,0,8,0,0,24                        :rem 219
5830 DATA0,0,56,1,0,120,3,0                      :rem  64
5840 DATA248,3,3,252,7,15,255,142                :rem 140
5850 DATA59,255,254,255,255,252,85,255           :rem 159
5860 DATA254,63,255,206,15,255,6,7               :rem 200
5870 DATA252,3,0,240,0,0,96,0                    :rem 179
5880 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 163
5890 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  72
5910 REM SQUALO A SINISTRA CON LA BOCCA APERTA   :rem 184
5920 DATA0,0,0,0,8,0,0,24                        :rem 220
```

```
5930 DATA0,0,56,1,0,120,3,0                      :rem  65
5940 DATA248,3,63,252,7,247,255,142              :rem 250
5950 DATA95,255,254,23,255,252,5,127             :rem  47
5960 DATA254,43,255,206,63,255,6,7               :rem 202
5970 DATA252,3,0,240,0,0,96,0                    :rem 180
5980 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                         :rem 164
5990 DATA0,0,0,0,0,0,0                           :rem  73
6010 REM SUB A SINISTRA CON LA MANO ALZATA       :rem 152
6020 DATA0,0,0,2,0,0,2,0                         :rem 154
6030 DATA0,2,56,0,2,56,0,2                       :rem  19
6040 DATA56,0,3,16,0,1,255,0                     :rem 122
6050 DATA0,125,128,0,124,128,0,124               :rem 165
6060 DATA128,0,124,128,0,125,128,0               :rem 170
6070 DATA110,0,0,102,0,0,102,0                   :rem 195
6080 DATA0,102,0,0,102,0,0,103                   :rem 198
6090 DATA120,0,96,0,1,224,0                      :rem  76
6110 REM SUB A DESTRA CON LA MANO ALZATA         :rem 239
6120 DATA0,0,0,0,1,0,0,1                         :rem 153
6130 DATA0,0,57,0,0,57,0,0                       :rem  16
6140 DATA57,0,0,19,0,1,254,0                     :rem 123
6150 DATA3,124,0,2,124,0,2,124                   :rem 214
6160 DATA0,2,124,0,3,124,0,0                     :rem 110
6170 DATA236,0,0,204,0,0,204,0                   :rem 211
6180 DATA0,204,0,0,204,0,3,204                   :rem 210
6190 DATA0,0,12,0,0,15,0                         :rem 171
7000 REM *****************************           :rem 151
7002 REM CODICI COLORI                           :rem  32
7005 REM (SONO USATI SOLO QUESTI COLORI)         :rem 166
7010 U0=0:U0$="{BLK}":REM NERO                   :rem   0
7020 U1=1:U1$="{WHT}":REM BIANCO                 :rem 241
7030 U2=2:U2$="{RED}":REM ROSSO SCURO            :rem 130
7040 U3=5:U3$="{GRN}":REM VERDE                  :rem 222
7050 U4=6:U4$="{BLU}":REM BLU SCURO              :rem 220
7060 U5=8:U5$=CHR$(129):REM ARANCIONE            :rem 141
7070 U6=9:U6$="[<2>]":REM MARRONE SCURO          :rem 140
7080 U7=10:U7$="[<3>]":REM ROSA                  :rem  77
7090 U8=13:U8$="[<6>]":REM VERDE CHIARO          :rem  77
7100 U9=14:U9$="[<7>]":REM BLU CHIARO            :rem 182
7110 UU=4:UU$="{PUR}":REM VIOLA                  :rem 162
7120 UR=12:UR$="[<5>]":REM GRIGIO CHIARO         :rem 196
7130 UE=7:UE$="{YEL}":REM GIALLO                 :rem 198
7140 UF=11:UF$="[<4>]":REM GRIGIO SCURO          :rem 130
7200 REM LOCAZIONI PER LO SCHERMO                :rem 232
7210 US=1024:REM LOCAZIONI DI SCHERMO CARATTERI  :rem 121
7220 UC=55296:REM LOCAZIONI DI SCHERMO COLORI    :rem 215
7230 UG=53281:REM COLORE DI SFONDO               :rem 224
7240 UB=53280:REM COLORE DI BORDO                :rem 136
7300 REM LOCAZIONI PER IL SUONO                  :rem 102
7310 UV=54296:REM VOLUME PER LE TRE VOCI         :rem  71
7320 UA=54277:REM ATTACCO PER VOCE 1             :rem  10
7330 UD=54278:REM SUSTAIN PER VOCE 1             :rem  55
```

```
7340 UH=54273:REM BYTE ALTO PER VOCE 1                :rem  116
7350 UL=54272:REM BYTE BASSO PER VOCE 1               :rem  192
7360 UW=54276:REM FORMA D'ONDA PER LA VOCE 1          :rem  179
7400 RETURN                                           :rem  171
7500 REM ******************************               :rem  114
```

Il cane da pastore

Che vita da cani! E, in specifico, che vita da pastori maremmani! In questo interessante gioco interpreterai appunto un cane da pastore, il cui compito è di fare rientrare nel recinto quattro bizzose pecore. Puoi muovere il cane utilizzando la tastiera come spiegato nel gioco, e chiudi il cancello dell'ovile per mezzo della barra spaziatrice. Per far sì che la tua opera sia fruttuosa, tieni conto che le pecore tendono ad allontanarsi dal cane; personalmente la migliore tattica di gioco che ho trovato è cercare di tenere le pecore il più possibile unite, senza mai spingerle verso il bordo dello schermo. Buon pascolo!

```
0 POKE53281,5:POKE53280,7:PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}{ 8 DES}
  {BLK}ATTENDERE PREGO !"                             :rem  105
10 GOSUB6000                                          :rem  167
20 GOSUB5000                                          :rem  167
30 GOTO180                                            :rem   53
50 PRINT"{WHT}{CLR}{ 5 GIU'}{ 10 DES}[<A>]{ 9 C}[<S>]";:P
   RINT                                               :rem  128
51 FORI=1TO4:PRINT"{ 10 DES}B{ 9 SPAZI}B";:PRINT:NEXTI
                                                      :rem   80
52 PRINT"{ 10 DES}[<Z>]{ 4 C} { 4 C}[<X>]"            :rem  220
55 PRINT"{HOME}{RED}{ 40 X}";                         :rem  101
56 FORI=1TO20:PRINT"X{ 38 DES}X";:NEXTI               :rem   20
57 PRINT"{ 40 X}{WHT}";                               :rem   61
61 RETURN                                             :rem   71
100 P=PEEK(197):IFP=60THENRETURN                      :rem    0
110 SYSPR,DX,DY," ":ZZ=TL+DX+40*DY                    :rem   28
120 IFP=33THENIFPEEK(ZZ-40)=32THENDY=DY-1             :rem   52
130 IFP=37THENIFPEEK(ZZ+1)=32THENDX=DX+1:DD=1         :rem   48
140 IFP=34THENIFPEEK(ZZ-1)=32THENDX=DX-1:DD=2         :rem   51
150 IFP=36THENIFPEEK(ZZ+40)=32THENDY=DY+1             :rem   54
160 SYSPR,DX,DY,CHR$(90+DD):RETURN                    :rem  125
180 T=1                                               :rem   91
181 GOSUB50:SC=0                                      :rem  188
```

```
186 S(1,1)=3:S(1,2)=15:S(2,1)=3:S(2,2)=16:S(3,1)=4:S(3,2)
    =15:S(4,1)=4:S(4,2)=16                           :rem  37
190 SYSPR,0,23,"GIOCATORE";T;                        :rem 255
200 FORZ=1TO4:SX=S(Z,1):SY=S(Z,2):GOSUB100:IFP=60THEN3000
                                                     :rem  13
230 IFRND(1)<.25THENSX=SX+SGN(RND(TI)-.5):SY=SY+SGN(RND(T
    I)-.5)                                           :rem 120
290 E=(ABS(DX-S(Z,1)))/10:F=(ABS(DY-S(Z,2)))/10:G=S(Z,1)-
    DX:H=S(Z,2)-DY                                   :rem 251
300 Q=RND(1):IFQ>EANDQ>FTHENSX=S(Z,1)+SGN(G):SY=S(Z,2)+SG
    N(H)                                             :rem  20
340 RR=-2*(H>0)-(H<0)-(RND(1)*2+1)*(H=0)             :rem   6
350 SYSPR,S(Z,1),S(Z,2)," "                          :rem 184
360 IFPEEK(TL+40*SY+SX)=32THENS(Z,1)=SX:S(Z,2)=SY
                                                     :rem  12
380 SYSPR,S(Z,1),S(Z,2),CHR$(92+RR):NEXTZ            :rem 214
510 SC=SC+1:SYSPR,22,23,"PUNTI{ 4 SPAZI}{ 4 SIN}";150-SC;
    "{SIN}{ 2 DES}{ 2 SIN}";:IFSC=150THEN3000        :rem  78
520 GOTO200                                          :rem  98
530 T=T+1:IFT=<ATHEN181                              :rem 121
2000 PRINT"{CLR}"                                    :rem  38
2005 SYSPR,15,0,"RISULTATI"                          :rem 135
2010 PRINT:PRINT:FORX=1TOA                           :rem 226
2020 PRINTTAB(9);"GIOCATORE"X,P(X):PRINT             :rem  18
2030 NEXT                                            :rem   4
2035 GOSUB4000                                       :rem  14
2040 PRINT"PREMI UN TASTO PER REINIZIARE"            :rem  27
2045 POKE198,0                                       :rem 248
2050 GETA$:IFA$=""THEN2050                           :rem 177
2060 GOSUB6320:GOTO180                               :rem  31
3000 SYSPR,15,10,"C"                                 :rem 182
3002 P(T)=150-SC                                     :rem  80
3005 CH=0                                            :rem 192
3010 FORXX=1TO4                                      :rem 160
3020 IFS(XX,1)>10ANDS(XX,1)<20ANDS(XX,2)>5ANDS(XX,2)<10TH
     ENCH=CH+1                                       :rem 190
3030 NEXTXX                                          :rem 181
3040 IFCH<4THENSYSPR,15,15,"NON HAI CHIUSO LE PECORE"
                                                     :rem 140
3041 IFCH<4THENSYSPR,15,17,"NEL RECINTO.. PUNTI 0"
                                                     :rem 199
3045 IFCH<4THENP(T)=0:CH=0:GOSUB4000:GOTO530         :rem 162
3050 SYSPR,5,5,"IL TUO PUNTEGGIO E'"P(T):GOSUB4000:GOTO53
     0                                               :rem 196
4000 FORQ=1TO1000:NEXTQ:RETURN                       :rem 178
5000 PRINT"{CLR}"                                    :rem  41
5010 SYSPR,11,3,"IL CANE DA PASTORE"                 :rem  19
5020 SYSPR,3,6,"DEVI FARE RIENTRARE LE PECORE NEL"
                                                     :rem 185
5030 SYSPR,0,8,"RECINTO, ENTRO UN TEMPO PREDETERMINATO."
                                                     :rem 218
```

```
5040 PRINT"{ 2 GIU'} 'Z'-SINISTRA{ 2 SPAZI}'C'-GIU'"
                                                      :rem 200
5045 PRINT" 'I'-SU{ 8 SPAZI}'K'-DESTRA"              :rem 148
5078 SYSPR,11,4;"[< 2 Y>] [< 4 Y>] [< 2 Y>] [< 7 Y>]"
                                                      :rem 140
5079 GETA$:IFA$=""THEN5079                           :rem 205
5080 RETURN                                           :rem 173
6000 PR=12*4096:TL=50176:PRINTCHR$(142)               :rem 207
6010 FORI=PRTOPR+25:READA$:C=LEN(A$):A=ASC(A$)-48:B=ASC(R
     IGHT$(A$,1))-48                                  :rem 196
6020 N=B+7*(B>9)-(C=2)*(16*(A+7*(A>9))):POKEI,N:NEXT
                                                      :rem 51
6030 POKE56333,127:POKE1,51:FORX=0TO1023:POKEX+53248,PEEK
     (X+53248):NEXT                                   :rem 211
6040 FORX=0TO31:READA:POKEX+53464,A:NEXT              :rem 236
6050 POKE1,55:POKE56333,129:POKE648,196:POKE56576,4:POKE5
     3272,21                                          :rem 158
6300 INPUT"{CLR}{ 3 GIU'}{ 3 DES}QUANTI GIOCATORI
     { 5 SPAZI}{ 3 SIN}";A$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>10THEN6300
                                                      :rem 229
6310 DIMS(4,2),P(A),R(2)                              :rem 233
6320 DX=15:DY=15:R(1)=-1:R(2)=1:RR=1:DD=1             :rem 38
6499 RETURN                                           :rem 188
7000 DATA20,FD,AE,20,9E,B7,8A,48,20,FD,AE,20,9E,B7,68,A8,
     18,20,F0,FF,20,FD,AE                             :rem 74
7010 DATA4C,A4,AA                                     :rem 168
9000 DATA0,0,2,135,126,124,230,149                    :rem 165
9010 DATA0,0,64,255,126,62,103,169                    :rem 179
9020 DATA0,0,0,6,127,254,126,37                       :rem 23
9030 DATA0,0,0,96,254,127,126,164                     :rem 130
```

L'Alligatore

C64K

Aiutate una simpatica famiglia di alligatori ad attraversare un grande fiume, che pullula di gustosi pesci ma anche di pericolose mine. Gli alligatori sono tre: ognuno parte dal lato sinistro del video e voi dovete guidarlo fino al destro impiegando meno di due minuti. Nella parte alta dello schermo si trova la superficie dell'acqua, alla quale il rettile deve risalire di tanto in tanto per respirare. Sempre in alto è visibile l'indicatore della riserva d'aria, il tempo ancora a disposizione e il punteggio guadagnato. Mangiando le piante si ottengono 10 punti, divorando i pesci rossi se ne ottengono 20, ed infine il bottino è di ben 150 punti se l'alligatore riesce a catturare uno dei prelibati pesci

gialli, che nuotano in profondità e fanno perdere molto tempo, ingaggiando una dura lotta col predatore ed intralciandone i movimenti. Nel frattempo dovete fare attenzione ad evitare il contatto con le mine (i pallini neri). Il gioco termina quando tutti e tre gli alligatori hanno attraversato il fiume o sono morti nel tragitto (affogati o uccisi alle mine), oppure se compiendo una traversata superate il tempo massimo. Per muovere l'alligatore usate i tasti Q (su), Z (giù) e P (per avanzare).

```
10 POKE53280,9:POKE53281,9                               :rem  200
20 PRINT"{CLR}{WHT}{ 13 SPAZI}{RVS} L'ALLIGATORE {OFF}":P
   RINT"{ 14 GIU'}";                                     :rem  250
30 V=53248:POKE2040,192:POKE2041,194:POKE2042,194:POKE204
   3,194:POKE2044,194                                    :rem  225
40 POKE2045,194:POKE2046,194:POKE2047,194                :rem   39
50 FORI=12288TO12350:READQ:POKEI,Q:POKEI+64,Q:NEXT
                                                         :rem  136
60 POKEV+39,0:POKEV+40,0:POKEV+41,7:POKEV+42,7:POKEV+43,7
   :POKEV+16,0                                           :rem   78
70 POKEV+44,7:POKEV+45,7:POKEV+46,7                      :rem   79
80 FORI=12366TO12381STEP3:READQ:POKEI,Q:NEXT             :rem   55
90 FORI=12416TO12437STEP3:READQ:POKEI,Q:POKEI+1,0:POKEI+2
   ,0:NEXT                                               :rem   11
100 FORI=12440TO12478:POKEI,0:NEXT                       :rem   41
110 FORI=49152TO49262:READQ:POKEI,Q:NEXT                 :rem  253
120 NM=4                                                 :rem  159
130 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEXT                       :rem   57
140 PRINT"{ 6 SPAZI}PER INIZIARE PREMI UN TASTO":rem   83
150 GETX$:IFX$=""THEN150                                 :rem  125
160 GOSUB890                                             :rem  184
170 POKEV+21,0:NM=NM-1:IFNM=0THEN680                     :rem  176
180 PRINT"{CLR}";:POKE53280,5:POKE53281,6                :rem  210
190 FORI=1024TO1143:POKEI,160:POKEI+54272,14:NEXT
                                                         :rem  154
200 FORI=1144TO1823:K=RND(1):IFK<.92THEN240              :rem   16
210 K=RND(1):IFK<.4THENPOKEI,42:POKEI+54272,10:GOTO240
                                                         :rem  227
220 IFK<.6THENPOKEI,81:POKEI+54272,0:GOTO240             :rem  144
230 POKEI,88:POKEI+54272,13                              :rem   26
240 NEXT                                                 :rem  213
250 POKEV,10:POKEV+1,150:POKEV+16,0:POKE178,1            :rem  153
260 AI=28-R:TM=0                                         :rem  144
270 FORI=1TO7                                            :rem   17
280 K1=INT(RND(1)*280+40):K2=INT(RND(0)*30+200)          :rem   39
290 IFK1>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR2↑I:POKEV+2*I,K1-256
    :GOTO310                                             :rem  210
300 POKEV+2*I,K1:POKEV+16,PEEK(V+16)AND(255-2↑I):rem   49
310 POKEV+2*I+1,K2                                       :rem  238
320 NEXT                                                 :rem  212
```

```
330 R=R+1:GOSUB870:POKE1545,32                           :rem 245
340 POKEV+21,255:PRINT"{HOME}{GIU'}{RVS}[<7>]ARIA"
                                                         :rem 106
350 POKEV+30,0                                           :rem 7
360 TI$="000000":GOSUB830                                :rem 80
370 SYS(49233):IFTM>120-ARTHEN680                        :rem 183
380 GOSUB830:IFAR>=AITHEN750                             :rem 226
390 AX=PEEK(V)+256*(PEEK(V+16)AND1)                      :rem 227
400 IFPEEK(V+1)<67THENGOSUB510:GOTO420                   :rem 66
410 FL=0                                                 :rem 148
420 IFAX>327AND(PEEK(V+21)AND30)<>0THEN780               :rem 196
430 IF(PEEK(V+30)AND1)=1THENGOSUB560                     :rem 141
440 K1=INT(AX/8)+40*INT((PEEK(V+1)-42)/8)+1024:IFPEEK(K1)
    =32THEN370                                           :rem 13
450 IFPEEK(K1)=42THENGOSUB540                            :rem 5
460 IFPEEK(K1)=81THENGOSUB660                            :rem 12
470 IFPEEK(K1)=88THENGOSUB490                            :rem 21
480 GOTO370                                              :rem 111
490 SC=SC+10:POKEK1,32:GOSUB830                          :rem 93
500 RETURN                                               :rem 117
510 IFFL=1THEN530                                        :rem 236
520 TM=TM+AR:TI$="000000":GOSUB870:FL=1                  :rem 3
530 RETURN                                               :rem 120
540 SC=SC+20:POKEK1,32:GOSUB830                          :rem 90
550 RETURN                                               :rem 122
560 F1=0                                                 :rem 127
570 FORJ=1TO7:K2=PEEK(V+2*J)+(2↑(8-J))*(PEEK(V+16)AND(2↑J
    )):K3=PEEK(V+2*J+1)                                  :rem 119
580 GOSUB830                                             :rem 184
590 K4=PEEK(V)+256*(PEEK(V+16)AND1)                      :rem 203
600 IF(PEEK(V+21)AND(2↑J))=0THEN620                      :rem 2
610 IFK2-K4>=18ANDK2-K4<25ANDK3-PEEK(V+1)<8THENF1=J
                                                         :rem 25
620 NEXT:IFF1=0THENRETURN                                :rem 147
630 IFF1=FBTHEN350                                       :rem 43
640 SC=SC+150:POKEV+21,PEEK(V+21)AND(255-2↑F1):GOSUB830
                                                         :rem 224
650 POKEV+30,0:RETURN                                    :rem 36
660 GOSUB890                                             :rem 189
670 GOTO170                                              :rem 110
680 POKEV+21,0:POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"{CLR}{YEL}
    { 13 SPAZI}FINE DEL GIOCO"                           :rem 64
690 PRINT"{ 2 GIU'}{ 13 SPAZI}PUNTEGGIO:";SC             :rem 79
700 PRINT"{ 4 GIU'}GIOCHI ANCORA (S/N)?"                 :rem 115
710 GETX$:IFX$=""THEN710                                 :rem 129
720 IFX$="S"THENRUN                                      :rem 156
730 IFX$="N"THENEND                                      :rem 122
740 GOTO710                                              :rem 108
750 POKEV+21,0:POKE53281,0:PRINT"{CLR}{YEL}{ 10 SPAZI}ALL
    IGATORE ANNEGATO!!"                                  :rem 130
760 FORT=1TO3000:NEXT                                    :rem 37
```

A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore, musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

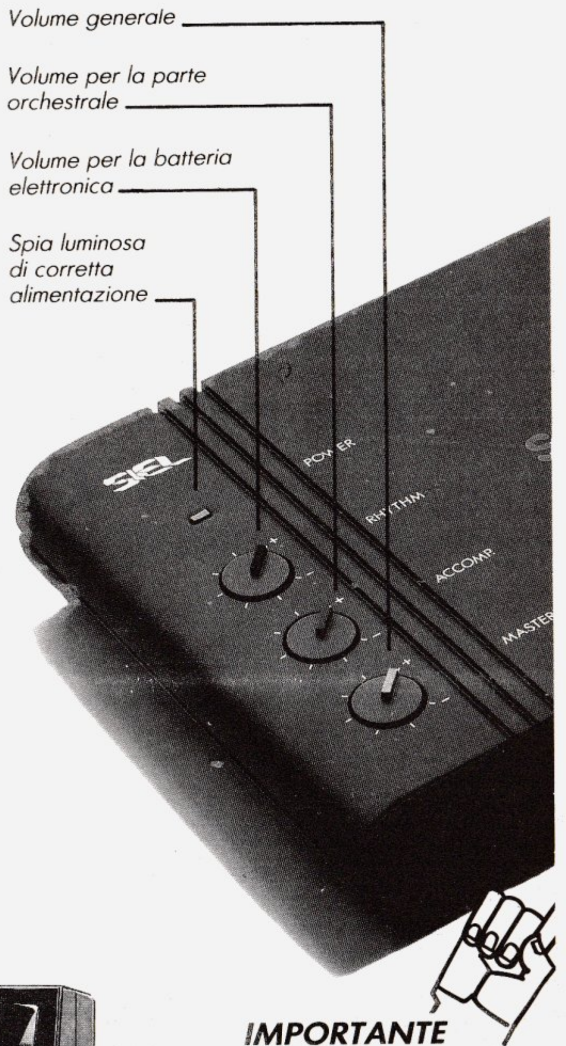
Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 24 ritmi (12 preregistrati), disporrai di ben 28 timbri strumentali (14 preregistrati), potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica al servizio della tua creatività musicale.





MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto, è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, la minitastiera SIEL, il software.

IMPORTANTE

SOUND BUGGY è acquistabile esclusivamente tramite il coupon privilegiato di questa offerta. Ritaglialo e spediscilo subito. Usufruirai del prezzo bloccato fino al 31.12.1985.

SOUND BUGGY



SIEL®

Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta.
Ritagliala e spediscila subito.



CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Indicare con una X il ☐ che interessa

☐ **Sì**, desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera**, **pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (incluse L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

☐ Sono interessato alla unità periferica per C 64 SOUND BUGGY e vi prego di volermi fornire informazioni più dettagliate.

SIEL®

J.soft s.r.l.

12 MESI DI GARANZIA

Nome ____________ Cognome ____________

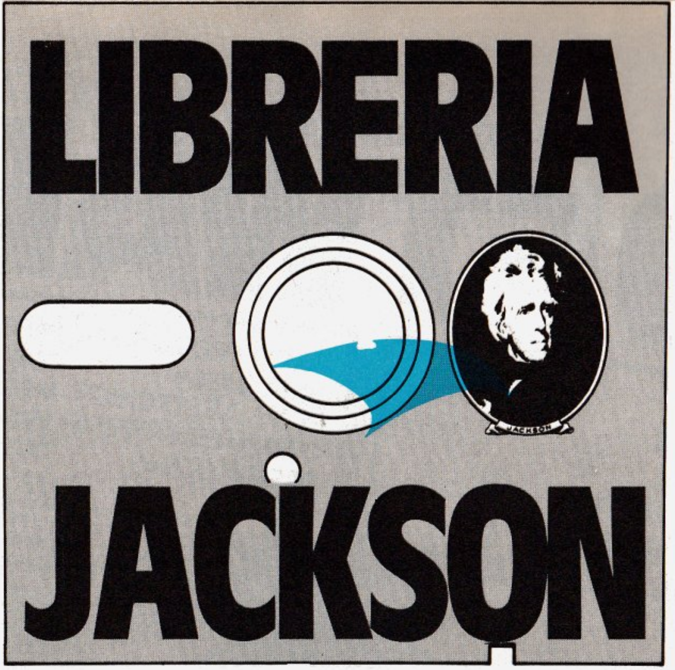
Indirizzo ____________

CAP ____________ Località ____________

Data ____________ Firma ____________

(per i minori occorre quella del genitore)

```
770 GOTO170                                          :rem 111
780 IF(PEEK(V+21)AND30)=0THEN170                     :rem  67
790 PRINT"{CLR}{CYN}{ 4 SPAZI}IL FIUME E' STATO ATTRAVERS
    ATO."                                            :rem 115
800 POKE53281,0:PRINT"{ 4 GIU'}{ 3 SPAZI}SOTTO CON IL PRO
    SSIMO ALLIGATORE!"                               :rem   4
810 FORT=1TO3000:NEXT                                :rem  33
820 GOTO170                                          :rem 107
830 AR=INT(TI/60):POKE55340+AR,14                    :rem 146
840 FORI=1058TO1063:POKEI,160:NEXT                   :rem  50
850 PRINT"{HOME}{RVS}[<7>]PUNTI:";SC;TAB(28);"TEMPO:";120
    -AR-TM                                           :rem  47
860 RETURN                                           :rem 126
870 FORI=55340TO55340+AI:POKEI,0:NEXT                :rem 237
880 RETURN                                           :rem 128
890 FORX=15TO0STEP-1:IFNM=4THEN910                   :rem 142
900 POKE53281,X+100                                  :rem  11
910 POKE54296,X:POKE54276,129:POKE54277,15           :rem 148
920 POKE54278,128:POKE54273,X:POKE54272,200:NEXT:rem  49
930 POKE54276,0:POKE54277,0:RETURN                   :rem  23
940 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,224,0,0,96,0,1,32,0,3,48,252,23
    0,63,255,252                                     :rem  35
950 DATA31,255,248,31,255,240,15,255,255,7,255,255,1,255,
    0,3,122,0,6,6,0                                  :rem 250
960 DATA6,6,0,0,3,0,0,1,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0        :rem 128
970 DATA0,0,224,240,240,255                          :rem  86
980 DATA0,128,198,111,63,111,198,128                 :rem  40
990 DATA165,197,201,41,208,39,173,16,208,41,1,240,7,173,0
    ,208,201,74,176,24                               :rem 161
1000 DATA24,173,0,208,105,6,141,0,208,173,0,208,201,6,176
     ,8,173,16,208,9,1,141                           :rem  14
1010 DATA16,208,96,201,62,208,14,173,1,208,201,64,144,6,5
     6,233,6,141,1,208,96                            :rem 241
1020 DATA201,12,208,251,173,1,208,201,240,176,244,24,105,
     6,141,1,208,96,165,178                          :rem  78
1030 DATA201,0,208,12,169,193,141,248,7,169,1,133,178,76,
     0,192,169,192,141,248                           :rem  59
1040 DATA7,169,0,133,178,76,0,192                    :rem 138
```



ogni mese
in edicola

A Milano,
in via Mascheroni 14.
La prima software
libreria italiana

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.

La prima **software** - **libreria italiana.**

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.